

# Jeux de plateau

- [Dice Chess Rules](#)
- [La Sortie](#)

# Dice Chess Rules

Les joueurs lancent alternativement deux dés à six faces et, si possible, se déplacent. Le joueur peut déplacer l'une ou l'autre des pièces indiquées sur les deux dés.

1 = Pion, 2 = Cavalier, 3 = Fou, 4 = Tour, 5 = Dame, 6 = Roi

Par exemple, un joueur qui obtient un 1 et un 2 peut déplacer un pion ou un cavalier. Un joueur qui obtient un double (le même nombre sur les deux dés) peut jouer n'importe quel coup légal. Autrement, les règles standard du jeu d'échecs s'appliquent, avec ces exceptions :

- Un joueur qui n'a pas de coup légal avec l'une des pièces indiquées par les dés perd ce tour (tour passé).
- Si le roque est légal, un joueur peut roquer s'il obtient un 4, un 6 ou un double.
- La prise en passant d'un pion n'est possible que si le joueur obtient un 1 ou un double dès que l'occasion de prendre un pion en passant se présente.
- Un joueur qui est en échec doit lancer un dé pour trouver une pièce qui peut répondre légalement à cet échec (capturer la pièce en échec, déplacer le roi ou interposer une pièce). S'il n'obtient pas de pièce pouvant effectuer un déplacement légal, il perd ce tour, mais ne perd pas automatiquement la partie.
- Sauf dans le cas improbable où la partie se termine par un match nul conformément aux règles standard des échecs, la partie se termine lorsqu'un joueur met son adversaire échec et mat ou capture le roi de l'adversaire.

# La Sortie

## ☐☐ Objectif

Être le premier joueur à atteindre la **Sortie**.

Attention : l'autre carte finale est **Bloqué** ! Si tu tombes dessus, tu perds immédiatement.

---

## ☐☐ Mise en place

1. Mélange les **9 cartes "labyrinthe"** et place-les **face cachée** en une grille de **3 x 3**.
  2. Mélange les **2 cartes de fin** (*Sortie* et *Bloqué*) et place-les **face cachée** côte à côte en **quatrième ligne**.
    - Ces deux cartes sont appelées la **dernière ligne**.
  3. Chaque joueur choisit un pion et le place devant une carte de la **première ligne** (côté opposé à la dernière ligne).
  4. Toutes les cartes sont placées dans leur orientation **Niveau 1** au début de la partie.
- 

## ☐☐ Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur doit :

1. **Déplacer son pion** sur une carte **adjacente orthogonalement** (haut, bas, gauche ou droite).
  - Il peut entrer sur une carte **face cachée** ou **déjà révélée**.
2. Si la carte est **face cachée** :
  - On la retourne face visible.
  - Le joueur applique immédiatement son effet (voir section *Effets*).
3. Si la carte est **déjà révélée** :
  - Le joueur ne déclenche **aucun effet**.
  - Il occupe simplement cette case.

Les joueurs continuent à jouer **en alternance**.

---

## ☐ Passage au Niveau 2

Quand un pion atteint la **dernière ligne** (les deux cartes finales), toutes les cartes non révélées sont immédiatement retournées dans leur orientation **Niveau 2**.

- Les effets des cartes déjà visibles changent aussi.
  - À partir de ce moment, c'est **l'autre joueur** qui joue en premier pour ce nouveau niveau.
- 

## ☐☐ Fin de partie

- Si un joueur révèle la carte **Sortie** à son tour → il gagne immédiatement.
  - Si un joueur révèle la carte **Bloqué** à son tour → il perd immédiatement (l'autre joueur gagne).
- 

## ◆ Types d'effets

Chaque carte possède un effet **Niveau 1** (exploration, information) et un effet **Niveau 2** (sabotage, chaos).

### ☐☐ Cartes finales (ligne 4)

- **Sortie** : si tu la révèles, tu gagnes immédiatement.
- **Bloqué** : si tu la révèles, tu perds immédiatement.

### ☐☐ Cartes Labyrinthe (9 cartes en grille 3×3)

#### Carte 1

- **Niveau 1** : Regarde secrètement une carte de la **dernière ligne**.
  - **Niveau 2** : Regarde secrètement une carte de la dernière ligne **et oblige ton adversaire à passer son prochain tour**.
- 

#### Carte 2

- **Niveau 1** : Mélange secrètement les cartes de la **dernière ligne**.
  - **Niveau 2** : Mélange secrètement les cartes de la dernière ligne **et déplace le pion de ton adversaire sur une case adjacente** (tu choisis).
- 

#### Carte 3

- **Niveau 1** : Regarde secrètement une carte adjacente (hors dernière ligne).
- **Niveau 2** : Retourne face cachée une carte déjà révélée (hors dernière ligne).

---

## Carte 4

- **Niveau 1** : Échange deux cartes adjacentes (hors dernière ligne).
  - **Niveau 2** : Échange ton pion avec celui de ton adversaire.
- 

## Carte 5

- **Niveau 1** : Protège une carte avec un jeton (elle ne peut plus être échangée tant qu'elle n'est pas révélée).
  - **Niveau 2** : Bloque une carte avec un jeton (aucun pion ne peut y entrer tant qu'elle n'est pas retirée).
- 

## Carte 6

- **Niveau 1** : Passe ton prochain tour.
  - **Niveau 2** : Force ton adversaire à passer son prochain tour.
- 

## Carte 7

- **Niveau 1** : Déplace le pion de ton adversaire d'une case adjacente de ton choix.
  - **Niveau 2** : Force ton adversaire à se déplacer immédiatement sur une carte adjacente de ton choix (il applique l'effet s'il en révèle une).
- 

## Carte 8

- **Niveau 1** : Rejoue immédiatement un tour.
  - **Niveau 2** : Révèle immédiatement une carte adjacente à celle où tu te trouves (tu n'y déplaces pas ton pion).
- 

## Carte 9

- **Niveau 1** : Regarde secrètement deux cartes non adjacentes de ton choix (hors dernière ligne).
  - **Niveau 2** : Choisis une carte déjà révélée et retourne-la face cachée, puis mélange secrètement une carte adjacente avec une autre de la grille.
- 

## ⚖ Répartition des effets

- **Dernière ligne (obligatoire)** : 2 cartes (1× Regarder, 1× Mélanger).
- **Déplacement adverse** : 2 cartes.
- **Contrôle plateau (échanger, bloquer, retourner)** : 3 cartes.

- **Infos (regarder cartes)** : 2 cartes.
  - **Tour supplémentaire / passe ton tour** : 2 cartes.
- 

## ☐☐ Interaction entre pions

- Les deux pions peuvent se trouver sur la **même case**.
- Si un pion entre sur une case déjà révélée (même occupée par l'adversaire), **aucun effet ne se déclenche**.